

Pourquoi la transmédialité ? Why transmediality ?

Sémir Badir
FNRS – Université de Liège

Résumé

Cet article propose un examen du concept de transmédialité et des raisons, à la fois théoriques et idéologiques, qui légitiment son usage dans le contexte des pratiques culturelles contemporaines. Un examen préliminaire est proposé quant à la composition terminologique du concept, *média* ayant la prévalence sur *art* et *langage*, tandis que le préfixe *trans* est distingué d'*inter*. Le succès de la transmédialité repose sur trois motifs principaux : l'avènement du numérique dans la vie sociale, la patrimonialisation des arts populaires et la recrudescence des discours téléologiques. Il s'ensuit que la transmédialité permet d'expliquer, sans trop d'embarras critique, des formes contemporaines d'adaptation et d'extension narrative liées aux cycles fictionnels, aux genres et aux thèmes narratifs.

Abstract

This paper examines the concept of transmediality and the reasons, both theoretical and ideological, that legitimize its use in the context of contemporary cultural practices. A preliminary enquiry into the terminological composition of this concept observes the prevalence of *media* on *art* and *language*, while the prefix *trans* is distinguished from *inter*. The success of transmediality is based on three main reasons: the advent of the digital in social life, the patrimonialization of the popular arts and the resurgence of teleological discourses. It follows that transmediality allows us to explain, maybe in a too enthusiastic way, contemporary forms of adaptation and narrative extension linked to fictional cycles, genres and narrative themes.

Mots-clés

Transmédialité, Cycle, Genre, Thème, Appropriation

Key-words

Transmediality, Cycle, Genre, Theme, Appropriation

Petite étude terminologique

Dans la recherche du sémioticien, il y a souvent, en guise d'amorce, une attention portée aux termes employés pour la question posée. Ceux-ci suggèrent en effet des pistes d'investigation parfois improbables ou plus radicales que leur usage conceptuel ne le laisse entendre. La recherche y gagne en ouverture et en recul critique. Par *termes*, on entend des mots qui ont trois propriétés spécifiques : (i) ce sont des mots techniques, définissables, (ii) choisis en vue d'un usage propre à une collectivité savante et (iii) transportant avec eux des imaginaires de représentations épistémiques et idéologiques. C'est ce troisième trait qui justifie l'intérêt qu'on prête à l'étude des termes.

La question affichée dans le titre se laisse ainsi reformuler, dans un premier temps, de la manière suivante : pourquoi le terme de *transmédialité* ? Que convoque-t-il ? Cette enquête terminologique se scinde aussitôt en deux volets, l'une portant sur le radical *média*, tel que le suffixe *-ité* le vise dans un usage conceptuel, l'autre portant sur le préfixe *trans-* et le type de rapport que celui-ci permet d'exprimer.

Média

Regarder le cinéma et la bande dessinée comme des *médias* est loin d'être anodin. Les amateurs de films et ceux de bandes dessinées, secondés par des savants — professeurs d'école d'art, critiques de presse spécialisée, archivistes... — ont d'abord plaidé qu'on y reconnaisse des formes de l'Art, la septième pour le cinéma, la neuvième pour la bande dessinée. Il se fait que, pour la huitième forme, trop de concurrents ont été proposés — radio, télévision, art dramatique ou photographie — de sorte que la place est finalement demeurée inusitée. Il en serait de même pour le prétendant au rang de dixième art : la variété actuelle des pratiques artistiques, la porosité durable qui s'est installée entre elles font que leur classification, qui remonte à l'Antiquité grecque, est rendue caduque. On trouve là une justification à l'emploi du terme de *média* : il existe aujourd'hui une volonté esthétique, idéologique, économique et politique, fortement consensuelle, pour exercer sur les pratiques de l'art un nivellement généralisé. L'emploi de *média* a permis, permet encore de neutraliser les valeurs symboliques et de masquer les enjeux politiques et sociaux qui, de tout temps, ont accompagné les pratiques artistiques. Sans doute y a-t-il une limite, dans le temps et parmi la communauté savante, à ce pouvoir de neutralisation et de fausse transparence que le terme *média* investit¹. Mais le retour d'une critique idéologique se fait alors sur d'autres bases que celles qui se sont penchées sur les arts, de sorte que quelque chose de leurs valeurs se trouve tout de même perdu. Avant *média*, d'autres termes adoptés par la communauté savante avaient déjà produit ces effets de neutralisation sur les pratiques artistiques : le terme de *langage*, auquel est parfois préféré le terme de *sémiotique*. Ces termes consacrent la technicisation du discours savant. En traitant les *œuvres* (d'art) comme des *textes* ou des *énoncés*, l'objectivation, c'est-à-dire la mise à distance des pratiques sous l'aspect des objets produits, dirige l'attention vers des formes descriptibles par un observateur non directement ou non complètement engagé. Qu'apporte alors la substitution de *média* à *langage* ? Au moins deux choses. Premièrement, une imprégnation accrue de la technique, transférée à l'objet lui-même. Cette objectivation nouvelle réduit encore considérablement la part de « pensée » contenue dans les pratiques artistiques et met l'accent sur la stabilité des formes, c'est-à-dire sur leur fonction de *support* pour une communication présumée mais plus vraiment présente dans le discours descripteur. Parler d'un film ou d'une bande dessinée comme d'un média, c'est donner à entendre qu'il peut accueillir n'importe quel contenu sans que sa définition formelle, limitée aux aspects techniques et technologiques, en soit altérée. Deuxièmement, l'usage de *média* permet de réintroduire des considérations sociologiques (voir anthropologiques, dans la pensée de Régis Debray), en fonction de la variété des usages formels que leur émancipation permet d'appréhender à l'égard de tout contenu. En somme, l'objectivation sociotechnique des films et des bandes dessinées (parmi d'autres formes artistiques) est *réaliste*, elle participe de ce paradigme scientifique moniste qui ne fait pas de différence ontologique entre les pratiques artistiques et les phénomènes étudiés dans les sciences de la nature.

¹ La théorie de la culture de la convergence présentée par Henry Jenkins (2014 ; initialement publiée en anglais en 2006) en offre un cas qui nous intéresse, puisque c'est à travers celle-ci que le terme anglais *transmedia* a d'abord connu un certain retentissement. En n'abordant pas de front les valeurs esthétiques des récits transmédiaux qu'il étudie, Jenkins leur octroie une sorte de valeur générale *par défaut*. Sa théorie est aujourd'hui critiquée pour son optimisme spéculatif (cf. Hay & Couldry 2011). En fait d'optimisme, la théorie de Jenkins est plutôt un libéralisme, prônant les vertus tant de l'émancipation que de la conquête (cf. Aïm 2013).

Trans-

Un préfixe s'inscrit dans deux séries : une série où il sert de sème distinctif (*transmédialité*, *intermédialité*, *postmédialité*...) et une série où il sert de sème d'homologation (*transmédialité*, *transtextualité*, *transgenre*...). La seconde série donne des informations sur la place distinctive occupée par la transmédialité dans la première, sans que son emploi ait à se justifier : l'homologation terminologique semble se suffire à elle-même. Qu'est-ce alors qu'un rapport « trans » ? Selon l'étymon latin, il évoque un cheminement, un passage étendu sur une certaine durée mais sans obstacle apparent (à la différence de *per-*). En français, *transport*, *transfert* supposent des grandeurs matérielles ou conceptuelles allant d'un point *a* à un point *b*. Par *transmédialité*, on devrait ainsi pouvoir entendre que quelque chose est passé d'un médium à un autre, ce quelque chose étant tenu pour un « contenu » que le médium *a* donne à voir en un temps *n* et que le médium *b* permet d'exprimer à son tour en un temps *n + 1*. Il y a une perspective temporelle, historique ou diachronique², évoquée par le terme de *transmédialité* (à la différence de *inter-*, plus synchronique).

Du terme au concept

Sans doute l'usage du concept de transmédialité est-il moins distinctif et plus diversifié que ce qu'en suggère le terme. C'est ainsi que la transmédialité désigne parfois ce que d'autres ont nommé « intermédialité » ou d'autres encore « cross-médialité ». Les substitutions terminologiques supposent des continuités d'intérêts en même temps qu'elles indiquent des déplacements d'orientation ou de prépondérance dans ces intérêts. Les études transmédiales actuelles affichent bien quelque considération pour les contenus en passage, mais en insistant sur ce passage et sur les supports médiatiques qui les manifestent.

Cette insistance, dans la perspectives d'usage du concept de transmédialité dans les domaines de la bande dessinée ou du cinéma, repose sur trois principaux motifs liés au contexte socio-culturel contemporain : l'avènement social du numérique, le devenir patrimonial des arts du XX^e siècle, le retour des schèmes téléologiques dans les discours en sciences sociales. Les paragraphes qui suivent présentent dans leurs grandes lignes ces trois motifs.

L'avènement social du numérique

Le numérique a complètement transformé le rapport des objets culturels à leur production et à leur consommation. D'une part, il a accueilli, comme aucun autre médium avant lui, une quantité et une diversité extrême de contenus, ce qui a contribué à faire de ceux-ci de pures variables, négligeables du point de vue du médium. Le numérique ne fait pas que transposer les contenus analogiques dans son langage ; il les nivelle en produisant cette transformation de façon unie et indifférente. D'autre part, le médium numérique détruit l'œuvre dans la mesure où celle-ci désigne la corrélation, à chaque fois spécifique, entre une forme-support et un contenu : l'album de musique de variétés était tenu à une durée, celle du vinyle ou du CD, contribuant à son élaboration ; de même la durée du film est liée aux conditions de production et de projection dans une salle de spectacle spécifiquement apprêtée (la salle de cinéma). Ces paramètres sont

² *Dia-*, quand il est construit avec l'accusatif, signifie également, en grec ancien, cette idée de passage mais il y ajoute plus nettement un aspect itératif (comme, en français, *le long de*) ; la *diachronie*, c'est un passage le long du temps, quelque chose qui se produit avec l'écoulement du temps. On verra plus loin comment retenir par la transmédialité cet épanchement auprès d'un média.

obsolètes avec le numérique et n'ont pas même à être remplacés par d'autres qui apporteraient aux œuvres la « griffe » du numérique.

La transmédianalité est le témoin « conceptuel » de cet effacement des œuvres et des contenus — effacement sans heurt apparent, néanmoins immensément significatif. Quand elle caractérise, en la reformulant, la question traditionnelle — tradition qui est celle de la littérature comparée — de l'adaptation, la transmédianalité suppose de mettre de côté, ou permet de négliger, non seulement les problèmes esthétiques propres à la création artistique, mais aussi les problèmes techniques de la reproduction artisanale, et met en évidence au contraire l'incidence des supports en tant que tels, par exemple ce que fait le numérique à la bande dessinée, en général, ou ce que fait la bande dessinée à la poésie, ce que fait la photographie à la peinture, etc. Pour reprendre une expression de Bruno Latour, la transmédianalité aborde l'adaptation en fonction de l'*être technique* (le mot important ici est le mot *être*) que manifeste un médium face à d'autres médiums et en relation avec eux ; l'être technique est toujours un *être-pour* et, à la différence des approches dites « formalistes », cet être-pour n'est plus caractérisé en vue de contenus (*pour* un contenu) mais en vue d'autres médias.

Les deux caractéristiques que Henry Jenkins impute à la culture contemporaine de la convergence, le développement d'une intelligence collective (*drillability*) et la participation des publics (*spreadability*), trahissent une conception transmediale de l'incidence que le numérique a sur la vie sociale, et même en célèbrent-elles l'avènement. Donner, à la suite de Pierre Lévy (1994), la prévalence aux formes collaboratives de l'intelligence contourne la question de l'autorité qui scellait jusqu'ici le destin des œuvres artistiques. Certes, les franchises transmediales sont sous la coupe d'un droit d'auteur (le *copyright*) mais anonymisé³. Combien cette conception tranche avec la pensée auctoriale ! Marguerite Duras, interviewée à la télévision sur l'adaptation des œuvres littéraires au cinéma⁴, faisait observer qu'« ils » avaient été dix-sept à travailler sur le scénario tiré de son roman *Un barrage contre le Pacifique*. N'y a-t-il pas moyen que ces dix-sept personnes contribuent à l'œuvre en lui ajoutant quelque chose ? lui demandait ingénument la journaliste. « Non, je ne crois pas », répondit l'écrivaine. Ces dix-sept personnes représentent exactement autant d'occasions d'*erreur* dans l'interprétation de l'œuvre. Force est de reconnaître qu'avec Jenkins l'erreur a été convertie, sans autre forme de procès, en « enrichissement ». Quant à la participation du public au développement des contenus, elle a pour effet principal leur normalisation et leur banalisation. Précisons que ce n'est pas par ce qu'il apporte que le public (souvent averti) renforce le banal ou le doxique mais par sa participation elle-même. Si un contenu peut être transformé et étendu par tout un chacun, alors il perd forcément de son aura, de ce qui le fait percevoir comme original⁵, pour ce public restreint comme pour les relayeurs d'opinion. Les contenus sont nivelés quant à leur valeur et amoindris dans tous leurs effets par leur communautarisation. Construire un monde, plutôt qu'une histoire, ainsi qu'il en est dans le *transmedia storytelling* (Jenkins 2013 : 134 sqq), c'est en somme ce que fait la langue ordinaire pour la communauté de ses usagers.

³ La licence est accordée à un producteur, non à un auteur. À ce sujet, voir Bahuaud 2013.

⁴ « Marguerite Duras à propos des adaptations cinématographiques de roman » (1966). Disponible à l'URL : <https://www.ina.fr/video/I04258916>, consulté le 25 février 2017.

⁵ Sur un corpus politique et non pas artistique, Massimo Leone (2017) montre que les propagandistes du djihad islamiste utilisent les réseaux sociaux non pour y insuffler des contenus originaux, marqués par une pensée politique affichée comme telle, mais bien pour rendre banals et familiers des contenus tendancieux. Dans les deux domaines, politique comme artistique, la participation du public à la diffusion et au développement (par réponses et commentaires) de ces contenus ne donne pas à lire autre chose qu'une idéologie.

La patrimonialisation des arts populaires

La bande dessinée, non moins que le cinéma et la télévision, est devenue patrimoniale dans les trois grandes cultures nationales où elle s'est développée : aux États-Unis, au Japon et en Belgique-France (culture binationale, donc, dans ce dernier cas, ou plus précisément régio-nationale, puisqu'en Belgique c'est surtout la région francophone du pays qui est active dans ce domaine). Patrimoniale, cela signifie, primo, que la bande dessinée a de la valeur pour au moins trois générations de lecteurs et fait l'objet d'une transmission. Secundo, elle est devenue objet d'étude, y compris à l'université, confirmant les liens de plus en plus étroits qui se sont instaurés entre les arts populaires et la culture savante. Tertio, la bande dessinée est, au moins en partie, « chose du passé » (comme le cinéma et la télévision, d'ailleurs). Il n'est pas illégitime de penser la bande dessinée à partir de sa mort symbolique, depuis un temps post-bédéique. Bien sûr ce n'est qu'en fonction d'une certaine « idée » de la bande dessinée qu'une fin lui est assignée, à la manière dont Serge Daney, dans les années 1980, a (bien) parlé de la mort du Cinéma — du cinéma en tant que projet esthétique, éthique, politique accompli dans l'histoire du XX^e siècle, indépendamment d'une production qui demeure prolifique.

Un patrimoine non seulement a de la valeur mais demande à être valorisé. Cette valorisation passe par la spectacularisation et la publicisation de la bande dessinée, pour lesquelles tous les moyens médiatiques sont utilisables. Cela vise non seulement les médias de même statut (cinéma, littérature, jeu vidéo) mais aussi des médias de second degré tels que le musée, l'exposition, la salle de vente ou les produits dérivés (affiches, figurines, jouets). Cette participation de tous les médias à la valorisation patrimoniale consacre, pour reprendre ici la thèse d'Yves Jeanneret (2008), une « trivialité » des biens culturels où la circulation fait place à la diffusion.

La transmédiaticité est le concept qui rend compte de cette diffusion, dans le double sens d'une extension non orientée et d'une atonie, d'un média dans tous les autres.

Le retour des téléologies

L'approche dite « formaliste » vise principalement la description de l'objet qu'elle étudie. Cette description ajoute à la compréhension de l'objet — une œuvre dans le cas d'un objet artistique — d'une part, par le soin qu'elle porte au détail (volet « micro ») et, d'autre part, par le moyen comparatif qu'elle fait apparaître dans la saisie d'œuvres ressemblantes (volet « macro »). Le type de maîtrise que produit l'approche descriptive est ainsi d'ordre critique.

Dans un grand nombre de disciplines dévolues à l'étude des pratiques socioculturelles, l'approche descriptive ne répond plus de manière satisfaisante à la demande sociale. Les mutations technologiques ont été si considérables et sont apparues si rapidement que les sociétés contemporaines en sont atteintes dans leur stabilité, ce qui est source d'inquiétude pour leurs citoyens. La demande sociale à l'égard des institutions de savoir consiste de plus en plus à donner des ressources propres à apaiser ces inquiétudes, notamment sous la forme de rendement directement applicable, de résolution de problèmes et de légitimation des changements.

L'explication savante, que l'on fait jouer ici en opposition avec la *description*, recourt à deux techniques proprement épistémiques, qui font sa valeur : l'analyse et l'objectivation. Mais elle fait également usage d'une technique de discours : ses arguments sont conduits par ce que Chaïm Perelman appelle « la structure du réel » (Perelman & Olbrechts-Tyteca 1988 : 351). En termes discursifs, l'explication est une révélation de la structure du réel comme elle se donne à lire dans une argumentation.

L'explication s'accompagne de ce fait très souvent d'une visée téléologique : elle donne au réel une direction.

Le transmédia est un concept téléologique. D'abord, on l'a dit, il ontologise la fonction technique, la dote d'une *raison d'être* directement liée à son incidence sociale. Par exemple, Bruno Cailler et Céline Masoni Lacroix (2017) naturalise le transmédia sous la forme d'un « écosystème » (composé de médias) dont la fonction est de répondre à une demande sociale — en l'occurrence il s'agirait de permettre une interactivité intensive entre un public et des « concepteurs de contenu ». Ensuite, quand il est traduit dans un objet, à savoir sous la forme d'une franchise, le transmédia n'a pas de statut esthétique propre, il est entièrement dévolu à servir de cause finale, consistant à produire un univers narratif à travers plusieurs médias.

Dans son essai de définition le plus récent, Jenkins (2013 ; texte original anglais publié en 2009) ne donne pas au transmédia un statut formellement différent de celui d'un intertexte. Seul le nombre de médias sollicités produit une différenciation. Presque toujours, cet intertexte est centré sur une œuvre fondatrice, soit que celle-ci ait fourni l'histoire originale, soit qu'elle serve de référence à l'égard des autres développements. En tant que contrat commercial, la franchise transmédia extrait de cet intertexte un script et un layout, c'est-à-dire des états génétiques des œuvres produites par la bande dessinée, le cinéma et le cinéma d'animation. Ainsi apparaît-il que le transmédia est moins qu'un média, et la fiction transmédiale moins qu'une œuvre : ce sont des conditions techniques, textuelles, mais aussi industrielles et juridiques, pour l'avènement d'œuvres dans des médias multiples. Mettre l'accent sur ces conditions ne relève plus alors à proprement parler de la production d'un concept mais d'un contexte d'utilisation des médias et des œuvres.

Du concept aux pratiques culturelles

Le concept de transmédiabilité oscille ainsi entre un souci d'objectivation qui est le propre de tout discours savant et un désir d'intervention dans le champ des pratiques culturelles à partir de l'avènement du numérique dans la vie sociale. Cet interventionnisme a été dénoncé avec d'autant plus de virulence qu'il n'est pas sans répercussion sur l'organisation des savoirs disciplinaires et sur les définitions de concepts — tels les concepts de média et de culture — à partir desquels les disciplines se développent⁶. Il n'en demeure pas moins que la transmédiabilité saisit une variété d'adaptation qui n'avait pas été jusqu'ici parfaitement dégagée.

L'objectivation de la transmédiabilité se donne à lire dans des études de cas dont la plupart s'attachent à expliquer comment une fiction, élaborée en tant que roman, bande dessinée ou film, a trouvé dans d'autres médias des relais qui l'enrichissent. L'adaptation n'y est pas raisonnée selon le degré de fidélité qu'elle entretient à l'œuvre originale. Pas davantage n'entre en considération l'explicitation du processus adaptatif (selon que l'adaptation est déclarée, feinte, inavouée⁷...). En outre, comme la question auctoriale est largement évacuée, il n'y a pas de dialogisme entre les œuvres produites, l'enrichissement fictionnel se bornant à une addition d'aspects et de points de vue. Ce qui est à chaque fois mis en évidence dans ces études, c'est que l'adaptation transmédiale dépasse le cadre ordinaire du récit.

Trois formes de dépassement peuvent être recensées : le *cycle*, le *genre* et le *thème*. Chacune intervient dans le domaine de la fiction pour multiplier, ou plutôt pour *démultiplier*, l'unité narrative. Quoiqu'elles soient souvent complémentaires l'une de

⁶ À ce sujet, voir Turner 2011 sur la position des *cultural studies*.

⁷ Aspect développé par Francis Vanoye (2011).

l'autre, les propriétés narratives de ces trois formes et les effets qu'elles induisent sont distinguables.

Le cycle fictionnel

Le cycle fictionnel est un chaînage de récits qui ne constitue pas lui-même un récit. Le cycle fictionnel connaît au moins trois caractéristiques qui suffisent ordinairement à le distinguer d'un récit : son histoire demeure potentiellement ouverte, le temps narratif n'y est pas linéaire et son espace est discontinu (mais se prête volontiers à une cartographie). En outre, le cycle se distingue d'une histoire à récits enchâssés par l'absence de narrateur désigné. Et il arrive bien souvent que le statut des personnages y soit modifié, un personnage secondaire dans un premier récit étant susceptible de passer au premier plan dans un second et vice versa.

La bande dessinée est certainement le vivier le plus fécond pour les cycles fictionnels. On observe en particulier que les cycles de bande dessinée accueillent volontiers des productions collaboratives, soit qu'une série se poursuive après la mort de son premier auteur (par exemple, *Les aventures de Spirou et Fantasio* et ses chaînages avec, d'un côté, la série du *Petit Spirou* à partir de l'album *La Jeunesse de Spirou* et, d'autre part, la série du *Marsupilami* à partir de l'album *Le Nid du Marsupilami*), soit qu'un auteur en invite d'autres à participer au cycle fictionnel (*L'univers de l'Incal*, dont le cycle comprend une dizaine de séries, toutes scénarisées par Alexandro Jodorowsky mais dessinées par divers auteurs). L'adaptation transmédiatique peut mobiliser un grand nombre de médias, dès lors que les propriétés fictionnelles du cycle rompent avec l'unité du récit. Un exemple : *Donjon*, sur une trame narrative conçue par Lewis Trondheim, comprend cinq séries, situées à des époques différentes, y compris l'une — *Donjon Parade* — dont les albums s'insèrent dans les intervalles d'une seconde et une troisième — *Donjon Monsters* — dont chaque album est réalisé par un dessinateur différent ; le cycle comprend en outre un site Internet⁸ (actif jusqu'en 2004), des jeux vidéo, un jeu de rôle, un blog de fan-art⁹ (actif jusqu'en 2007).

Le genre

Hérité des arts de la scène et de la littérature, la notion de genre a migré avec facilité vers le cinéma et la bande dessinée pour créer des apparentements narratifs entre les œuvres, suscitant des attentes auprès des publics, des intentions de filiation de la part des créateurs, des catégorisations utiles à la diffusion et à la commercialisation des produits culturels. La notion de genre a également été appliquée en peinture, établissant des canons et des hiérarchies entre les sujets. Au bas de cette hiérarchie se trouvent les sujets dits « populaires » où le genre se reconnaît à travers une imagerie¹⁰.

Les genres de la bande dessinée sont bâtis sur des imageries. Par exemple, les histoires de vikings produisent une imagerie générique (non seulement des attributs référentiels — drakkar, tuniques et moustaches blondes — mais aussi, entre autres choses, un certain niveau d'exposition de la sexualité et de la violence) dont est exclue la série *Hägar Dunör* (dessinée par Dik Browne depuis 1973), quand même les personnages y sont réputés être des vikings.

⁸ <http://www.pastis.org/donjonland/>. Consulté le 25 février 2017.

⁹ <http://donjonpirate.canalblog.com/>. Consulté le 25 février 2017.

¹⁰ La peinture dite « de genre » représente la première manifestation d'un genre pictural déconsidéré par les élites. Attachée à peindre des sujets domestiques et familiers, elle a connu dès le XVII^e siècle un succès considérable auprès de la bourgeoisie, tant en Italie que dans les Flandres.

Les adaptations intermédiales montrent qu'une attention a été portée aux apparentements génériques. Par exemple, le film *Beowulf* de Robert Zemeckis (2007) ne s'inscrit nullement dans la filiation générique (en l'occurrence épique) du plus vieux poème connu de langue anglaise, quoiqu'il en soit une adaptation. Composé aux trois-quarts d'image numérique, le film souscrit à l'imagerie des comics de *high fantasy* et s'adresse prioritairement au public de ces comics. Le genre de la *high fantasy* devient ainsi lui-même transmédiat, ou du moins en a-t-il les moyens. Il se diffuse à travers des œuvres qui relèvent de médias différents, les auteurs se plaisant à la polyvalence artistique et le public y reconnaissant ses attentes.

Le thème

Un thème a vocation d'être transmédiat. Il constitue une synthèse fragmentaire sur un sujet donné. Le thème a pour ressource le développement et la variation, c'est pourquoi la transmédiatité rend compte adéquatement de sa spécificité face à d'autres traitements de sujets (l'encyclopédie, le traité, la théorie, la description, la représentation, etc.). Même lorsque le thème est rapporté dans un seul média (par exemple dans un essai littéraire), il est appelé à faire référence, de façon large et composite, aux manifestations de son sujet dans les médias les plus divers.

La bande dessinée concourt à la transmédiatité thématique par au moins trois biais. Premièrement, elle peut produire des albums collectifs organisés autour d'un thème (par exemple, la collection « Histoires graphiques » aux éditions Autrement) ou participer à des numéros thématiques de presse magazine (par exemple avec la revue française *XXI*). En second lieu, elle initie des thèmes bientôt repris sur d'autres supports. Par exemple, la romance homosexuelle entre hommes est un thème spécifique aux mangas à destination d'un public d'adolescentes et de jeunes femmes ; ces mangas fondent d'ailleurs au Japon un genre appelé *shonen-ai*. Ce thème s'est développé par la suite dans des films d'animation et, surtout, dans des illustrations diffusées sur les réseaux sociaux, tel *Pinterest*, et sur les plates-formes de microblogage comme *Tumblr*. Enfin, la bande dessinée peut elle-même servir de thème et se diffuser, d'une manière à la fois ostensible et hétérogène, dans d'autres formes artistiques. Il y a, par exemple, de la bande dessinée dans *Pierrot le fou*, le film de Jean-Luc Godard (1965) ; elle se rencontre à travers un album des *Pieds Nickelés* passant de main en main¹¹, des techniques narratives (des petits *suspenses* à répétition), des cadrages sans profondeur, des formes de montage (brisant la continuité narrative pour la recomposer immédiatement), et aussi par une couleur bleue pure qui peinturlure le visage du personnage principal dans la dernière séquence. Cette présence de la bande dessinée ne sert pas directement la diégèse du film, ni ne lui impose une tonalité générique ; elle est simplement thématisée, de manière éparse et hétérogène, néanmoins tangible.

Conclusion

La transmédiatité ne vaut qu'à la mesure de son élaboration conceptuelle, esthétique et médiatique. Elle est encore, pour une large part, une prétention, c'est-à-dire la revendication d'une promesse. Dans sa formation terminologique, elle évoque cependant des évolutions que ses défenseurs exploitent en fonction de leurs desseins. Elle se donne d'abord à entendre comme un outil conceptuel approprié à de nouvelles formes d'adaptation — et, sinon des *formes nouvelles* à proprement parler, du moins des *insistances formelles* dans les œuvres relevant des arts populaires associées à des

¹¹ Sur les rapports intertextuels entre le film et cette bande dessinée, voir Fontaine Rousseau 2015.

tendances nouvelles dans les pratiques culturelles. De ce fait, la transmédiatité prend aussi en charge le programme d'instauration d'un domaine d'études, considéré par ses détracteurs comme une sorte d'OPA de l'industrie culturelle sur les *humanities*.

La transmédiatité nous intéresse à ce double titre, sans que nous souscrivions à son caractère programmatique ni à la valeur qu'elle accorde d'office aux objets auxquels elle s'applique. Elle permet de mettre l'accent sur un régime herméneutique dont le discours savant ne se préoccupe pas assez, selon nous, de décrire les ressources. Ce régime herméneutique est celui de l'*appropriation* des œuvres dans les pratiques de la culture.

Après avoir évoqué les dix-sept scénaristes de son *Barrage*, Marguerite Duras enchaînait sur l'importance de la lecture comme acte interprétatif. Il y a, affirmait-elle, autant de *Moby Dick* que de lecteurs de *Moby Dick*. Si l'interprétation devait se suffire des modèles de l'explication de texte ou de la compréhension de l'œuvre, ce serait une exagération que d'assujettir l'unité de l'œuvre au nombre de ses lecteurs. Mais le modèle de l'appropriation rend ce compte valide. L'appropriation est le propre de l'individu. Que la lecture faite par ce sujet individué soit originale ou qu'elle soit conforme à une représentation idéologique quelconque ne change rien au fait que l'œuvre — chaque œuvre — trouve d'ores et déjà un sens dans un *J'aime / Je n'aime pas*, sans doute terriblement réducteur, mais à chaque fois singulier. Roland Barthes a pu souhaiter « faire du lecteur, non plus un consommateur, mais un producteur du texte » (Barthes 2002, 122)¹², et Paul Ricœur, de son côté, célébrer que « l'interprétation d'un texte s'achève dans l'interprétation de soi d'un sujet qui désormais se comprend mieux, se comprend autrement, ou même commence de se comprendre » (Ricœur 1986, 170). Il n'en reste pas moins, en dépit de ces vues optatives, que l'appropriation d'une œuvre peut prendre un aspect sommaire, et c'est sous cet aspect quantifiable que les industries culturelles l'exploitent lorsqu'elles utilisent et sollicitent les évaluations du public sur le Web 2.0 afin de légitimer les œuvres qu'elles diffusent sur le marché¹³.

Les manifestations de la transmédiatité dans les pratiques culturelles relèvent toutes de ce geste d'appropriation : le cycle, le genre, le thème sont le résultat d'actes de synthèse et de catégorisation basés non pas exclusivement sur des éléments objectivables mais aussi, et bien plus nettement, sur les affects du sujet lecteur, spectateur ou utilisateur. La participation du public et l'intelligence collaborative par lesquelles Jenkins s'efforce de donner crédit à l'hypothèse d'une culture de la convergence sont les avatars de ces gestes d'appropriation et mériteraient d'être regardés comme tels. La participation du public ne fait que mettre à profit les ressources dispensées par le numérique pour s'approprier une œuvre artistique, et le supposé « enrichissement » de celle-ci (qu'on pourrait voir aussi bien comme occasion d'« erreur »), si elle peut s'appuyer sur le même cadre médiatique que l'intelligence collective analysée par Lévy, n'en poursuit pas moins d'autres buts que ceux de l'intelligence. Le cycle, le genre et le thème résultent d'actes interprétatifs visant à faire d'une œuvre un objet de collection, un *collectable*, comme cela se dit plus justement en anglais, et les artefacts médiatiques sont les moyens concrets de cette collection. La collection rend l'œuvre patrimoniale mais au prix d'un effacement des contenus, ou plutôt de leurs valeurs. Il y a sans doute dans ces actes trop peu de portée esthétique pour envisager la « construction de mondes » (Jenkins)

¹² On tient pour symptomatique que ce bout de phrase soit cité, tel quel, par Marie-Laure Ryan dans son étude plébiscitant le *transmedia storytelling*.

¹³ Voir, à ce propos, une étude de Bertin 2017.

habitables — se souvient-on de *Second life* bien vite déserté¹⁴ ? Au moins le transmédia permet-il d'en perpétuer le désir.

Références bibliographiques

- Olivier Aïm, « Le transmédia comme remédiation de la théorie du récit », *Terminal*, 112, 2013, p. 43-55.
- Myriam Bahuaud, « Transmedia storytelling : quand l'histoire se conçoit et se construit comme une licence », *Terminal*, 112, 2013, p. 77-88.
- Roland Barthes, *S/Z in Œuvres complètes III*, Paris, Seuil, 2002.
- Erik Bertin, « L'opinion publique numérique : formes de la désignation », in Sémir Badir & François Provenzano, *Pratiques émergentes et pensée du médium*, Louvain-la-Neuve, Academia-L'Harmattan, 2017, p. 229-248.
- Bruno Cailler et Céline Masoni Lacroix, « Temps et espace de l'interactivité, vers une définition de la transmédiatité », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], 10, 2017. URL : <http://rfsic.revues.org/2694> ; DOI : 10.4000/rfsic.2694, consulté le 25 février 2017.
- Serge Daney, *L'exercice a été profitable, Monsieur*, Paris, POL, 1983.
- Alexandre Fontaine Rousseau, « Pierrot le fou et les Pieds Nickelés », *24 images*, 170, décembre 2014 – janvier 2015, p. 21.
- James Hay et Nick Couldry, « Rethinking Convergence/Culture: An Introduction », *Cultural Studies*, 25, 2011.
- Yves Jeanneret, *Penser la trivialité*, Paris, Hermès-Lavoisier, 2008.
- Henry Jenkins, « La licorne origami contre-attaque », Mélanie Bourdaa (trad.), *Terminal*, 112, 2013, p. 11-28.
- Henry Jenkins, *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, Armand Collin, 2014.
- Massimo Leone, « Medium djihadiste et pensée fondamentaliste : un aperçu sémiotique », in Sémir Badir & François Provenzano, *Pratiques émergentes et pensée du médium*, Louvain-la-Neuve, Academia-L'Harmattan, 2017, p. 105-130.
- Pierre Lévy, *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris : La Découverte, 1994.
- Chaïm Perelman & Lucie Olbrechts-Tyteca, *Traité de l'argumentation*, Bruxelles, Éditions de l'Université de Bruxelles, 1988 (5^e édition).
- Paul Ricœur, *Du texte à l'action. Essais herméneutiques II*, Paris, Seuil (= Points essais), 1986.
- Marie-Laure Ryan, « Le transmedia storytelling comme pratique narrative », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], 10, 2017. URL : <http://rfsic.revues.org/2548> ; DOI : 10.4000/rfsic.2548, consulté le 25 février 2017.
- Graeme Turner, « Surrendering the Space: Convergence Culture, Cultural Studies and the Curriculum », *Cultural Studies*, 25 (4-5), 2011.
- Francis Vanoye, *L'adaptation littéraire au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2011.

Présentation de l'auteur

¹⁴ Ce monde virtuel créé en 2003 sans objectif clairement déterminé (les concepteurs ne le réduisent pas à une plate-forme de jeu) a bénéficié d'une importante couverture médiatique avant de connaître, quatre ans après sa création, un « franc déclin » (*Second Life* sur le Wikipédia français, consulté le 23 juin 2017).

Sémir Badir est maître de recherches du Fonds de la Recherche Scientifique-FNRS à l'Université de Liège. Ses intérêts de recherche visent les aspects épistémologiques des théories linguistiques et sémiotiques. Son projet intellectuel est celui d'une épistémologie conforme aux pratiques discursives du savoir. Il est l'auteur de *Hjelmslev* (Belles-Lettres, 2000), *Saussure. La langue et sa représentation* (L'Harmattan, 2001), *Epistémologie sémiotique. La théorie du langage de Louis Hjelmslev* (Honoré Champion, 2014). Il a co-dirigé une vingtaine d'ouvrages et numéros de revue (*Protée, Semen, Semiotica, Visible...*). Il est co-responsable de plusieurs projets internationaux de recherche (avec Waldir Beividas, convention WBI-CAPES 2011-2013 ; avec Nicolas Couégnas, Driss Ablali et Érik Bertin, projet ANR 2014-2017).